



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PERANCANGAN TOKOH UNTUK MEMVISUALISIKAN  
PERUBAHAN USIA DALAM ANIMASI 3D “SEPIRING”**

**Skripsi Penciptaan**

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn.)



Nama : Garry Siauwanda

NIM : 00000018983

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

**UMN**  
**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**  
**TANGERANG**  
**2018**

## LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Garry Siauwanda

NIM : 00000018983

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni dan Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

### PERANCANGAN TOKOH UNTUK MEMVISUALISASIKAN

### PERUBAHAN USIA DALAM ANIMASI 3D “SEPIRING”

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya

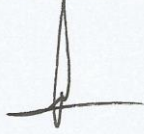
Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/ terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/ implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam

pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar Sarjana Seni (S.Sn.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 16 November 2018



Garry Siauwanda

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

### PERANCANGAN UNTUK MEMVISUALISASIKAN PERUBAHAN USIA DALAM ANIMASI 3D“SEPIRING”

Oleh

Nama : Garry Siauwanda

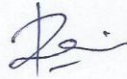
NIM : 00000018983

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 17 Desember 2018

Pembimbing



Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.

Penguji



Bharoto Yekti, S.Ds., M.A.

Ketua Sidang



Agatha Maisie T., S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi



Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.

N U S A N T A R A

## PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang maha kuasa karena atas kuasanya lah penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Laporan yang berjudul “Perancangan Tokoh Untuk Memvisualisasikan Perubahan Usia Dalam Animasi 3D Sepiring” dibuat oleh penulis sebagai prasyarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni di Universitas Multimedia Nusantara.

Pemilihan topik laporan ini penulis pilih karena mengingat betapa pentingnya perancangan tokoh dalam sebuah animasi. Terlebih lagi karena animasi “Sepiring” memiliki latar belakang cerita yang berdasarkan sejarah asli, sehingga perancangan tokoh dibutuhkan untuk menghindari kejanggalan pada tokoh serta dapat memberi koneksi terhadap cerita yang ingin disampaikan. Maka dari itu, diharapkan agar laporan ini dapat memberi informasi kepada pembaca khususnya yang membutuhkan rujukan bagi tema yang serupa.

Dalam proses penulisan laporan ini, penulisa mendapatkan dorongan, bimbingan serta sara dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan hormat penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih sebesar besarnya kepada:

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi
2. Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim. selaku Dosen Pembimbing
3. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A. selaku Penguji
4. Agatha Maisie T., S.Sn., M.Ds. selaku Ketua Sidang
5. Tuhan Yang Maha Esa
6. Pihak – pihak yang langsung terkait dengan proses penulisan skripsi
7. Kotak Hitam Production

8. Boma Widiawan

9. Teman-teman Kampung Melayu & Monyet Cakrawala

Tangerang, 16 November 2018

Garry Siauwanda



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## ABSTRAKSI

Perancangan tokoh dalam proses pembuatan animasi adalah salah satu hal yang paling penting. Tokoh berguna untuk menyampaikan cerita dari sebuah animasi. Tokoh juga berguna untuk memberi koneksi antar penonton dengan animasi tersebut. Mengingat pentingnya peran tokoh, maka dalam prosesnya dibutuhkan berbagai macam tahap. Salah satunya adalah perancangan tridimensional tokoh yang berguna untuk menentukan aspek fisik, sosiologi, serta psikologis tokoh sehingga tingkah laku tokoh terhadap suatu masalah dapat terlihat lebih masuk akal. Selain itu, gaya dan proporsi, pewarnaan, serta kostum juga menjadi aspek penting dalam perancangan sebuah karakter.

Kata kunci : Perancangan tokoh, tridimensional, proporsi, pewarnaan, kostum.





## **ABSTRACT**

*Designing a character in the process of making animation is one of the most important things. Characters are useful to tell the story of an animation. Characters are also needed to build a connection between the audience and the animation itself. Given the importance of the role of a character, then in the process required various stages. One of them is the designing of tridimensional characters that are useful to determine the physical, sociological, and psychological aspects of the character so that the behavior of a character towards a problem can look more reasonable. Furthermore, style and proportion, colour, and costume also become important aspect in character design.*

*Keywords: character design, tridimensional, proportion, colour, costume.*

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b>	<b>II</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>IV</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>V</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>VII</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XII</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Skripsi .....	3
1.5. Manfaat Skripsi .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1. Animasi .....	5
2.1.1. Animasi 3D .....	6
2.1.2. Proses Produksi Animasi 3D.....	8
2.2. Tokoh .....	10
2.3. Perancangan Tokoh.....	10
2.3.1. <i>Three-dimensional Character</i> .....	11

2.3.2.	Psikologi Tokoh .....	11
2.3.3.	Sosiologi Tokoh .....	12
2.3.4.	Fisiologi Tokoh .....	14
2.3.5.	Hierarki Tokoh .....	14
2.3.6.	Perbedaan Fisik Ras Mongoloid dan Europeoid .....	18
2.3.7.	Anatomi .....	22
2.3.8.	Aspek Wajah .....	25
2.3.9.	Bentuk .....	27
2.3.10.	Warna .....	28

### **BAB III METODOLOGI .....** **32**

3.1.	Gambaran Umum .....	32
3.1.1.	Sinopsis .....	32
3.1.2.	Posisi Penulis .....	33
3.2.	Tahapan Kerja .....	33
3.3.	Three Dimensional Character .....	35
3.4.	Acuan .....	38
3.4.1.	Proporsi .....	38
3.4.2.	Pewarnaan .....	42
3.4.3.	Tedjo .....	43
3.4.4.	Rudolf .....	53
3.5.	Proses Perancangan .....	61
3.5.1.	Tedjo Muda .....	62

3.5.2.	Tedjo Tua .....	69
3.5.3.	Rudolf Muda .....	76
3.5.4.	Rudolf Tua .....	82
<b>BAB IV</b>	<b>ANALISIS .....</b>	<b>88</b>
4.1.	Analisis .....	88
4.2.	Penerapan <i>Three Dimensional Character</i> .....	88
4.3.	Penerapan Bentuk dan Proporsi .....	92
4.4.	Penerapan Kostum .....	96
4.5.	Penerapan Warna .....	98
4.6.	<i>Character Sheet</i> .....	99
4.7.	Penerapan Ke Dalam Model 3D .....	101
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>104</b>
5.1.	Kesimpulan .....	104
5.2.	Saran.....	105
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>.....</b>	<b>XVII</b>
<b>LAMPIRAN</b>	<b>.....</b>	<b>XIX</b>

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## DAFTAR GAMBAR


Gambar 2.1. <i>Wheel of Life(or the Zoetrope)</i> .....	5
Gambar 2.2. <i>Computer Animation Production Pipeline</i> .....	9
Gambar 2.3. <i>Iconic</i> .....	15
Gambar 2.4. <i>Simple</i> .....	15
Gambar 2.5. <i>Broad</i> .....	16
Gambar 2.6. <i>Comedy Relief</i> .....	16
Gambar 2.7. <i>Lead Character</i> .....	17
Gambar 2.8. <i>Realistic</i> .....	18
Gambar 2.9. <i>Mongoloid</i> .....	19
Gambar 2.10. <i>Europeoid</i> .....	20
Gambar 2.11. <i>The Europeoid Great Race</i> .....	21
Gambar 2.12. <i>Basic Bones Of The Skeleton</i> .....	23
Gambar 2.13. <i>Muscle Of The Male Figure</i> .....	24
Gambar 2.14. <i>Muscle Of The Female Figure</i> .....	24
Gambar 2.15. <i>Acting Elements of the Face</i> .....	25
Gambar 2.16. <i>Eyebrow mask</i> .....	26
Gambar 2.17. <i>Square Jaw</i> .....	26
Gambar 2.18. <i>Circle Character Face</i> .....	27
Gambar 2.19. <i>Triangle Face</i> .....	28
Gambar 2.20. <i>Color Wheel</i> .....	29
Gambar 3.1. <i>Skema Perancanga</i> .....	34
Gambar 3.2. <i>Screenshot Jitu</i> .....	39

Gambar 3.3. Proporsi tubuh Rudra & Komandan.....	40
Gambar 3.4 <i>Lateral &amp; posterior posture of (A) a 60-year-old man; (B) a 78-year-old man; and (C) a 93-year-old man</i> .....	41
Gambar 3.5. <i>This 98-year-old man's posture shows a subtle shift of the hands forward, trunk and head more erect and right great toe extension</i> .....	41
Gambar 3.6. <i>Common Posture Detioration Over Time</i> .....	42
Gambar 3.7. <i>Hair, Iris and Skin Variation</i> .....	43
Gambar 3.8. Bung Tomo.....	44
Gambar 3.9. B.M Diah.....	44
Gambar 3.10. Acuan Kostum Tedjo 1 .....	45
Gambar 3.11. Acuan Kostum Tedjo 2 .....	46
Gambar 3.12. Lukisan Kejadian Perobekan Bendera .....	47
Gambar 3.13. Potret Tahun 1945 .....	47
Gambar 3.14. Pengamatan Visual Penuaan .....	48
Gambar 3.15. Bung Tomo.....	49
Gambar 3.16. Bung Tomo Tua .....	49
Gambar 3.17. Ray Sahetapy Muda .....	49
Gambar 3.18. Ray Sahetapy Tua.....	50
Gambar 3.19. Pengamatan Visual Kostum Tedjo Tua.....	51
Gambar 3.20. Acuan Kostum Tedjo Tua 1 .....	51
Gambar 3.21. Acuan Kostum Tedjo Tua 2 .....	52
Gambar 3.22. Ian McAndrew 1980.....	52
Gambar 3.23. Anthony Bourdain, Soho Kitchen, 1980 .....	53

Gambar 3.24. Gaya Rambut Tentara Sekutu Perang Dunia Kedua .....	54
Gambar 3.25. <i>Norwegian</i> .....	54
Gambar 3.26. Seragam Tentara Belanda.....	55
Gambar 3.27. Tentara Belanda di Indonesia.....	55
Gambar 3.28. Acuan Kostum Rudolf Muda .....	56
Gambar 3.29. Pengamatan Visual Kostum Rudolf Muda.....	57
Gambar 3.30. Pengamatan Visual Penuaan Rudolf .....	58
Gambar 3.31. Clint Eastwood 30 Tahun.....	59
Gambar 3.32. Clint Eastwood 65 Tahun.....	59
Gambar 3.33. Tom Hanks 30 Tahun.....	60
Gambar 3.34. Tom Hanks 62 Tahun.....	60
Gambar 3.35. Pengamatan Visual Kostum Rudolf Tua.....	61
Gambar 3.36. Sketsa Awal.....	62
Gambar 3.37. Sketsa Siluet Tedjo.....	63
Gambar 3.38. Rancangan Tedjo.....	64
Gambar 3.39. <i>Skin Variation</i> .....	65
Gambar 3.40. Tedjo Muda .....	66
Gambar 3.41. Revisi Tedjo .....	67
Gambar 3.42. Tedjo Muda Yang Terpilih.....	67
Gambar 3.43. Proporsi Tubuh Tedjo.....	68
Gambar 3.44. Ekspresi Tedjo Muda .....	69
Gambar 3.45. Referensi Tedjo Tua.....	70
Gambar 3.46. Penuaan Tedjo.....	72

Gambar 3.47. Tedjo Tua .....	72
Gambar 3.48. Penuaan Tedjo .....	73
Gambar 3.49. Eksplorasi Fitur Wajah Dan Rambut Tedjo Tua .....	74
Gambar 3.50. Proporsi Tedjo Tua .....	75
Gambar 3.51. Ekspresi Tedjo Tua .....	75
Gambar 3.52. Eksplorasi Rudolf Muda .....	76
Gambar 3.53. Sketsa Siluet Rudolf .....	77
Gambar 3.54. Proporsi dan Bentuk Rudolf .....	78
Gambar 3.55. Eksplorasi Gaya Rambut .....	78
Gambar 3.56. Acuan Rudolf .....	79
Gambar 3.57. <i>Hair &amp; Skin Color Variation</i> .....	80
Gambar 3.58. Eksplorasi Rudolf Muda .....	81
Gambar 3.59. Rancangan Akhir Rudolf Muda .....	81
Gambar 3.60. Ekspresi Rudolf Muda .....	82
Gambar 3.61. Pengamatan Penuaan Rudolf .....	84
Gambar 3.62. Alternatif Fitur Wajah Rudolf Tua .....	84
Gambar 3.63. Alternatif Warna Fitur Wajah Rudolf Tua .....	85
Gambar 3.64. Proporsi Rudolf Tua .....	87
Gambar 3.65. Ekspresi Rudolf Tua .....	87
Gambar 4.1. Bentuk dan Proporsi Tedjo Muda .....	94
Gambar 4.2. Bentuk dan Proporsi Tedjo Tua .....	94
Gambar 4.3. Bentuk dan Proporsi Rudolf Muda .....	95
Gambar 4.4. Bentuk dan Proporsi Rudolf Tua .....	96





Gambar 4.5. Kostum Tokoh.....	96
Gambar 4.6. <i>Character Sheet Color Palette</i> .....	99
Gambar 4.7. <i>Character Sheet</i> .....	100
Gambar 4.8. <i>Character Sheet Silhouette</i> .....	101
Gambar 4.9. Model 3D Tedjo Muda.....	102
Gambar 4.10. Model 3D Tedjo Tua.....	102
Gambar 4.11. Model 3D Rudolf Muda.....	103
Gambar 4.12. Model 3D Rudolf Tua .....	103

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA